

She must be the place: pecorelle assondate e turismo via Airbnb¹

Maria Cristina Addis

Abstract

Short-term rental platforms have been a crucial lever in the development and support of so-called experiential tourism, based on the idea of the most intense and profound access possible to the identity and culture of the places being visited. Airbnb, in particular, proposes a travel experience that comes close to living, experiencing and practising the territory from the point of view of one of its inhabitants: around the host/guest relationship is centred an ideology of sharing and sociality that tends to neutralise the economic dimension of tourist exchange in favour of mutual knowledge and mutual enrichment. At a time when the measures of containment and distancing of bodies have obviously drastically frozen tourist flows and travel in general, the offer of virtual guided tours, video lessons and, more often, hybrid digital performances performed live, is exploding on Airbnb. We will focus in particular on a widespread and original form of rural tourism redevelopment: “guided meditation” with and by animals.

1. Luogo vs. spazio, locale vs. globale: piccola premessa geo-semiotica

Il seno alla letteratura geografica classica e contemporanea, l’opposizione fra “luogo” e “spazio” individua due modi opposti e speculari di semantizzare la superficie terrestre e il volume d’ampiezza variabile che la attornia e circoscrive il “posto” in cui, a monte di ogni altra determinazione, si svolge l’esistenza materiale degli individui e delle culture.

Il luogo indica una valorizzazione qualitativa e soggettiva, ancorata al punto di vista di chi abita, pratica e fa esperienza di una certa porzione di quella superficie, mentre lo spazio designa un valore quantitativo e oggettivato tramite un sistema di rapporti astratti e convenzionali, indifferente alle qualità singolari dei punti che ricadono al suo interno.

Con sano pragmatismo, Cresswell (2004) definisce “spazio” un’estensione “priva di significato”, o meglio il cui unico senso è quello di volume occupabile e percorribile, e “luogo” quella stessa estensione una volta che assume senso e valore in sé per qualcuno, sia questi uno studente neo-diplomato che si appaesa nell’anonima stanza di un college, una comunità etnica che personalizza gli edifici in serie di un quartiere popolare alla periferia di una metropoli, o una popolazione indigena che mappa e articola uno specchio d’acqua marina in base a precisi valori economici, sociali e religiosi².

Se la lettura di Cresswell e in generale di gran parte della geografia anglo-statunitense sembrerebbe suggerire un’anteriorità logica e a volte ontologica dello spazio rispetto al luogo³, Franco Farinelli (2003) riporta al contrario l’attenzione sul carattere costruito e situato di entrambe le forme di valorizzazione, riconducibili a due grandi modelli geografici che segnerebbero rispettivamente l’età medievale e quella moderna.

In particolare, il geografo riconduce il concetto di spazio a quella che lo stesso definisce una “rivoluzione epistemologica maturata nell’ambito delle arti della rappresentazione: l’invenzione della prospettiva legittima, che avrebbe idealmente inaugurato il passaggio da una geografia “geologica”,

¹ La ricerca è parte dei lavori del progetto PRIN 2017 *Short-Term City. Digital Platforms and Social Justice*.

² Cfr. Cresswell 2004, pp. 128-129. Una simile concezione è espressa in Agnew 1987.

³ “Space, then, has been seen in distinction to place as a realm without meaning—as a ‘fact of life’ which, like time, produces the basic coordinates for human life”, *ivi*, p. 134.

che legge il mondo come ordine ricorsivo di corpi incassati in altri corpi e valorizza verticalità e profondità, a una geografia proiettiva, che assoggetta la densità e eterogeneità della crosta terrestre alla griglia ortogonale circoscritta dal campo sinottico della “tavola” bidimensionale.

In polemica rispetto alla celeberrima (e spesso svilita e semplificata) tesi di Baudrillard secondo cui cifra dell'età post-moderna sarebbe la vittoria del simulacro sul reale, Farinelli (2009) afferma che è invece l'età moderna l'epoca in cui è l'immagine a modellare il mondo. Lo Stato territoriale moderno, sottolinea il geografo, a differenza della micro-territorialità medievale, si immagina come estensione continua (una porzione di superficie terrestre delimitata e circoscritta), omogenea (una comunità linguistica, sociale e culturale idealmente univoca) e isotropa (in cui ognuna delle parti è orientata verso il medesimo punto, la Capitale), ovvero in termini che in quanto tali si danno solo “su carta”, e sono tali termini che modellano il territorio reale.

In quest'ultima accezione, la distinzione fra spazio e luogo intreccia a più livelli quella fra globale e locale, intesa nel suo senso più ampio come tensione fra l'omologazione socio-culturale innescata dall'internazionalizzazione economica e finanziaria che ha reso il globo uno spazio unico, e le differenze culturali e identitarie legate alla singolarità dei luoghi, che proprio i processi di globalizzazione tendono a soverchiare e sradicare.

Le teorizzazioni operate dalla geografia e antropologia critica supportano in questa sede l'operazione che Greimas (1976) indica come preliminare a qualunque analisi topologica della spazialità, ovvero la distinzione fra *qui* e *altrove* e soprattutto fra *qui* e il *soggetto* implicato dal quel “qui” e fra *altrove* e il soggetto implicato da quell’“altrove”:

Ogni studio topologico è obbligato a scegliere, come dato preliminare, il proprio punto di osservazione, distinguendo il luogo dell'enunciazione dal luogo dell'enunciato e precisando le modalità del loro sincretismo. Il luogo topico è il luogo di cui si parla e allo stesso tempo l'interno da cui si parla (*ivi*, p. 127, trad. it.)

Rispetto al discorso turistico, oggetto del nostro contributo, la lente della geografia suggerisce una prima macro-articolazione lungo due generi di rapporti:

- fra un luogo esperito e valorizzato *da dentro* (la posizione dell'abitante) e lo stesso visto *da fuori* (la posizione del turista);
- fra un punto di vista *soggettivo* e un punto di vista *oggettivato*, ovvero fra una posizione *dal basso*, per cui il senso del luogo dipende dall'identità, la memoria e la cultura delle comunità territoriali, e un punto di vista *dall'alto*, che esprime il potere (giuridico-politico, economico, socio-culturale) di stabilire univocamente l'immagine, il senso e il valore di quella stessa porzione di superficie terrestre, indipendentemente dalla diversità di senso che essa acquisisce per le diverse istanze soggettive per cui è “luogo”.

Quest'ultima opposizione ha costantemente accompagnato - prima in seno ai discorsi identitari di determinate tipologie di viaggiatori e poi sempre più nelle politiche turistiche territoriali e nelle agende e programmi di governance atti a orientarle - la distinzione fra *turismo di nicchia* e *turismo di massa*, quali cliché sociologici emblema rispettivamente di una “logica del luogo” e una “logica dello spazio”.

L'*active tourist* organizza autonomamente il proprio viaggio in virtù delle proprie passioni e dei propri interessi, a prescindere dalle sanzioni operate dalle istituzioni culturali e mediatiche, valorizza la singolarità e desidera accedere al patrimonio immateriale, al sostrato invisibile di pratiche, tecniche, saperi e micro e macro storie che rendono unici i luoghi, ricerca un rapporto non mediato e non invasivo con la natura e con la cultura; il turista di massa, come da definizione, predilige l'omologazione, usura il territorio accalcandosi nello spazio (sovra-esposizione delle destinazioni celebri) e nel tempo (turismo balneare ad agosto e sciistico nelle vacanze di Natale), è poco cosciente del proprio impatto sull'ambiente, fonda il piacere del viaggio sul riconoscimento del già noto - ovvero a partire dalle oggettivazioni operate dalle istituzioni culturali e mediatiche - sia questo La Gioconda, il Colosseo o le cascate del Niagara.



2. *Our diverse global community*: Airbnb e il mondo senza un fuori

Le opposizioni topologiche e ideologiche che abbiamo tratteggiato nel paragrafo precedente trovano in seno alla filosofia e economia di Airbnb una sorta di corto-circuito.

Start-up avviata a San Francisco nel 2009 da Brian Chesky, Joe Gebbia e Nathan Blecharczyk, Airbnb modella progressivamente la propria identità d'impresa all'insegna dei valori della partecipazione, inclusione, differenza culturale e autenticità dei rapporti umani.

Recita il testo dedicato alla mission d'impresa sul celeberrimo sito:

Our diverse global community makes Airbnb possible. Building an inclusive platform for all hosts and guests is our greatest goal, and we're always working to improve it.

Cultivating unbiased hospitality.

Our hosts have the power to end discrimination through experiences of human connection.

A World of Belonging. Our global community never fails to amaze us with their stories of kindness and connection. Our #OneLessStranger movement shares these moments of empathy and discovery with the world.

"At the heart of our mission is the idea that people are fundamentally good and that every community is a place where you can belong. I sincerely believe that [discrimination] is the greatest challenge we face as a company. It cuts to the core of who we are and the values that we stand for", Brian Chesky, CEO, Co-founder of Airbnb (airbnb.com 2020, corsivi nostri).

Il mondo visto e perseguito da Airbnb è una comunità globale composta da persone fondamentalmente buone: il valore comune è l'unicità e singolarità di ognuno e la ricerca di scambio culturale, sociale e affettivo in cui il sapere e il sentire di ognuno è suscettibile di essere condiviso con tutti.

Conformemente alla logica della sharing-economy, la società si presenta come un'operazione dal basso e per il basso, e non solo in termini meramente economici. Al contrario, le tecnologie digitali sono supposte innescare un circolo virtuoso reale/virtuale/reale, che grazie alla connessione orizzontale e reticolare consentita dalla rete, azzeri tempi e distanze e neutralizza gerarchie e asimmetrie. Fatta economia di definizioni politico-giuridiche, economiche, socio-culturali, religiose, e di qualunque altra appartenenza comunitaria, "people are fundamentally good", ciò che ci accomuna è il naturale spirito di accoglienza e solidarietà, ragion per cui "every community is a place where you can belong" e l'ospitalità è "unbiased": io posso appartenere a qualunque comunità del mondo, possono "essere a casa" ovunque io mi trovi, e potere dell'host è quello di "combattere la discriminazione" tramite l'accoglienza.

Da cui, dal punto di vista del discorso turistico, un'ideologia dell'autenticità, di emancipazione dal lavoro di mediazione e costruzione operato da agenzie di viaggio, tour operator, villaggi turistici e tutti gli altri schermi che si frappongono fra noi viaggiatori e il funzionamento ordinario della vita del territorio, sostanziata nell'idea di un'esperienza di soggiorno il più vicina possibile all'abitare, a vivere e praticare il territorio dal punto di vista di un suo abitante, che mi fa accedere al livello del territorio più intimo e meno accessibile al viaggiatore comune: la vita domestica all'interno di un'abitazione privata. Il *guest* occupa letteralmente, per un periodo più o meno breve, la posizione fisica, cognitiva e affettiva dell'host rispetto alla casa, al quartiere, alla città o località.

È tale ideologia dell'immediatezza e della trasparenza della connessione fra luoghi e fra persone che la meditazione guidata con animale online porta alle estreme conseguenze, dischiudendo - forse suo malgrado - una riflessione critica sulla logica delle piattaforme e sull'aporia epistemologica e politica alla base della *global diverse community*.

3. *On the web contry-side*: le esperienze digitali con animali rurali

A fronte della condizione di immobilizzazione pressoché mondiale della popolazione seguita al primo lockdown, e il conseguente collasso dell'economia turistica, Airbnb reagisce con straordinaria reattività secondo due linee d'azione opposte: da un lato, oltre a promuovere l'alloggio gratuito per medici e operatori sanitari, vaglia l'ipotesi di sganciare il servizio d'affitto dal turismo e dedicarlo agli abitanti



fuori-sede; dall'altro, sulla piattaforma esplode una panoplia di esperienze online, che al contrario sganciano l'esperienza turistica da luoghi e corpi fisici, assegnandole allo spazio virtuale della rete.

Oggetto del nostro contributo è quest'ultima piega, in relazione in particolare alle esperienze che coinvolgono un incontro in qualche modo benefico se non taumaturgico con gli animali, e fra queste quelle in cui quest'ultimi sono animali "da allevamento", collocati nella zona intermedia fra il pet e la bestia, fra l'animale selvaggio e la risorsa produttiva.

Come tenteremo di mostrare, lo sforzo semiotico di allestire un'esperienza ai limiti dell'immaginabile e del verosimile mobilita un'intenso lavoro di bricolage di linguaggi, sostanze e forme semiotiche che, proprio come formalizzato dalla prospettiva legittima, più ricercano l'immediatezza più ostentano opacità, portando alle estreme conseguenze - e quindi rendendo leggibili - alcune aporie latenti dell'ideologia turistica Airbnb.

Diverse sono infatti gli ostacoli logici e figurativi alla *mise en scène* di una simile esperienza.

In seno alle società globalizzate contemporanee, dominate dalla logica della velocità di spostamento caratteristica dello "spazio", la fattoria in cui andiamo a passare le vacanze si profila come eterotopia, nel senso che Foucault (1984) assegna ai *luoghi altri*, terzi e irriducibili rispetto ai luoghi tipici che scandiscono l'esistenza ordinaria della società. Il tratto eterocronico di per sé costitutivo del "luogo di vacanza"⁴ è doppiato da una funzione che il filosofo francese definisce *di compensazione*: la fattoria esprime una forma di vita per eccellenza stanziale, miniatura di una società agricola, imperniata sulla stabilità e continuità di pratiche di addomesticamento della natura e di conformazione ai suoi ritmi, micro-mondo chiuso e autoreferenziale "così perfetto da far apparire il nostro come disordinato, maldisposto e caotico" (*ivi*, p. 30, trad. it.).

Apertura vs. chiusura, competizione vs. integrazione, economia di profitto vs. economia di sussistenza, disgregazione vs. coesione dell'identità, velocità vs. lentezza, movimento vs. stasi sembrano definire - nei discorsi che da sempre accompagnano la celebrazione della vacanza in campagna - il rapporto fra la vita urbana ordinaria e il micro-mondo circoscritto dalla fattoria.

Un simile valore è enfatizzato dall'innesto fra turismo rurale e un'altra nicchia importante del turismo esperienziale, quella legata alle cosiddette "pratiche olistiche". Seminari intensivi di tai-chi o aikido, raduni di meditazione, corsi residenziali di yoga o pilates, programmati in base al calendario vacanziero, scelgono non a caso quasi sempre destinazioni rurali: isolamento, lentezza, costumi spartani costituirebbero la condizione sine qua non per neutralizzare gli effetti distopici della vita urbana all'interno di un mondo chiuso e auto-referenziale in cui natura e cultura si integrano armoniosamente all'interno di un ecosistema circolare, che compenserebbe appunto gli effetti distopici della vita urbana favorendo la ricomposizione interiore e un ritrovato benessere psicofisico.

Da cui il primo problema semiotico: come conciliare il valore del ritorno alla terra in opposizione agli effetti alienanti e disgreganti di vite ipermediate digitalmente, di corpi atrofizzati da ore alla scrivania e coscienze perse nei propri smartphone, tramite un'esperienza di 60 minuti costruita in toto tramite lo schermo e l'insieme di dispositivi associati?

Secondo problema, ben più consistente, è quello di dialogare con un animale, in generale e tanto più tramite la mediazione tecnologica e in un tempo così limitato, laddove si tratta di un rapporto non linguistico, imperniato su tutti quegli elementi dell'interazione più restii alla traduzione su zoom o meet: la prossemica, gli odori, il tatto, il calore dei corpi, la traiettoria degli sguardi. L'animale in questione è inoltre uno sconosciuto, e non possiamo dunque capitalizzare una socializzazione pregressa, laddove l'opposizione fra "familiare" e "estraneo" è quella fra le più solide nel nostro rapporto con le altre specie.

⁴ Le eterotopie sono connesse molto spesso alla suddivisione del tempo, ciò significa che aprono a quelle che si potrebbero definire, per pura simmetria, delle eterocronie; l'eterotopia si mette a funzionare a pieno quando gli uomini si trovano in una sorta di rottura con il loro tempo tradizionale (...). Ci sono eterotopie che sono in relazione (...) al tempo per ciò che esso ha di più futile, di più passeggero, di più precario, in relazione al costume della festa. Si tratta di eterotopie che non intendono eterizzare, ma che sono assolutamente croniche. In questo modo occorre considerare le fiere, (...). Così come, di recente, è stata inventata una nuova eterotopia cronica, quella dei villaggi di vacanze; di quei villaggi polinesiani che offrono tre brevi settimane di nudità primitiva ed eterna agli abitanti delle città", Foucault 1984, pp. 28-29 tr. it.



Terzo problema: lo sconosciuto non è un pet, individualizzato e soggetto a tutti gli effetti di relazioni sociali e affettive. Pecorelle, capretti e cavalli con cui interagiranno online e che diventeranno nostri maestri di meditazione conservano qualcosa del capo di bestiame, di un vivente inteso come risorsa produttiva e forma d'esistenza più anonima e distante dalla socialità umana. Allo stesso tempo, non si tratta nemmeno un animale selvaggio, al centro della proposta non è l'eccitazione di accedere a un essere - squalo, leone o aquila reale - che sappiamo temibile e indomabile, e dunque alle prodezze di coloro che mediano fra noi e loro.

In definitiva, cosa c'è d'interessante e proficuo nella video-chat con un animale che non è né un individuo né un'attrazione esotica, né qualcuno "di casa" né un essere radicalmente altro, dotato di una qualche caratteristica, biologica o immaginaria, degna di nota?

Ce lo spiegano immancabilmente tutti i testi che presentano l'offerta: dare e ricevere amore.

Di fatto, è proprio su un tale *entre-deux* - né soggetto né oggetto, né persona né belva - che si costruisce l'operazione di traduzione mitica dell'esperienza rurale, in cui i tratti estensivi e diffusi che pertengono al *luogo altro* divengono qualità di *soggetto altro*, condensati e racchiusi in un essere in continuità con i terreni, la vegetazione, gli spazi e gli attrezzi di lavoro, un soggetto che porta in memoria tutta una serie di pratiche di addomesticamento e oggettivazione della natura, indissociabile dal suo luogo proprio, e con il quale siamo progressivamente accompagnati a identificarci. In che modo? Nello stesso modo in cui da sempre abbiamo incontrato animali che parlano la nostra lingua, ci siamo commossi o divertiti di fronte alle avventure di topi, gatti o maialini, siamo stati testimoni della bontà e nobiltà dei leoni e dell'ipocrisia e meschinità delle iene: tramite le arti della rappresentazione. La "magia" che aleggia ai limiti di tale esperienza non è altro che la magia del cinema e delle sue evoluzioni: le tecnologie digitali non consentono l'esperienza online ma la costruiscono, integrando convenzioni iconografiche, dispositivi della visione e pratiche mediali le più diverse per prima costruire e poi progressivamente dissolvere ognuna delle soglie fisiche, linguistiche, socio-culturali e infine affettive che ci separano dagli ovis dei monti Catskills o dagli equini di Phoenix.

4. Luoghi a quattro zampe: pecorelle, caprette, cavalli e asinelli

Le offerte d'esperienze con animale rurale ai fini del benessere psico-fisico offerte da Airbnb durante il periodo marzo - giugno 2020 sono accomunate da una medesima sintassi, espressa dal testo esplicativo e spesso rafforzata da un video di presentazione che campeggia al primo posto della slide di immagini che illustrano e prefigurano l'esperienza:

- "arrivo in fattoria" via zoom o simili, dove saremo accolti dall'host che ci condurrà a conoscere i protagonisti dell'esperienza introducendosi nel frattempo alle loro caratteristiche, personalità e abitudini;
- condivisione di un momento tipico della vita dell'animale (quasi sempre la nutrizione), contemporaneo allo scambio di "fun fact", aneddoti divertenti che l'host ci racconterà e ci inviterà a raccontare;
- scambio di coccole: nei modi che vedremo fra breve, i partecipanti sono invitati a dare e ricevere snuggles o semplicemente love, momento catartico cui eventualmente segue (ma non sempre) una breve sessione guidata di meditazione.

L'analisi che segue si concentra in particolare su tre di tali esperienze: "Meditazione guidata con la pecorella assonnata" (MGPA, Stirling, Regno Unito), "Capre trovate in videoconferenza" (CTVC, Napanoch, Stati Uniti), "In fattoria tra cavalli e asini trovatelli" (FCAT, Phoenix, Stati Uniti).

This is a virtual, online experience with Hamish, Dougal and Lochie the sheep. Although they're naughty sheep, this peaceful experience in our farmyard will help you to relax with breathing exercises and meditation. Great for groups as a shared experience. Please contact me to request a new date for team-bonding, family get-together, birthday or Christmas party (MGPA, airbnb.com 2020).



Il breve paragrafo che introduce la prima offerta oggetto di indagine condensa ognuno dei valori oggetto dell'esperienza e dei rapporti sottesi al suo funzionamento che la stessa concorrerà a costruire: la tensione fra oggettivazione e soggettivazione dell'animale, che diverrà sia un oggetto di conoscenza che un partner affettivo, l'ancoraggio dello stesso e dei suoi effetti taumaturgici al luogo della fattoria, la coesione del gruppo di guest (siano questi sconosciuti, colleghi o familiari) in virtù della condivisione di tale esperienza.

Sul primo versante, gli animali ci vengono presentati per nome proprio: si tratta di un'esperienza con "Hamish, Dougal e Lochie". Le nostre pecorelle sono dunque individui a tutti gli effetti, che per di più sono naughty, monelle, quindi hanno un carattere, che è ugualmente prerogativa degli esseri senzienti, e allo stesso tempo sono sheep, al plurale, così come troviamo sempre caprette, cavalli, asinelli, definizione che invece li spersonalizza e li integra indifferentemente alla specie d'appartenenza.

In secondo luogo, la nostra esperienza si svolgerà in "our farmyard", e sarà peaceful perché è la casa, in quanto intreccio indissolubile di persone, animali, piante e cose, a emanare pace e calma. Infine, simile incontro non è individuale né tanto meno individualizzante, ma ha fra i suoi pregi quello di integrare un soggetto collettivo, che tramite la condivisione di simile esperienza stingerà o salderà ulteriormente i propri legami.

Anche nel caso delle caprette trovatelle, ci assicura l'host, per quanto la visita sia virtuale sarà come essere proprio nel *sanctuary* fra i monti nei pressi di Napanoch:

Join us for a virtual visit to our sanctuary in the Catskills Mountains of New York. Although you'll be visiting us online, we aim to make you feel like you're right here with us! You'll be getting up close and personal with our loveable goats, while you help to give each of them lots of attention (CTVC, airbnb.com 2020).

L'individualizzazione degli ovini è molto meno marcata rispetto all'offerta precedente, ma proprio per questo l'impresa è anche più mirabile: non solo diventeremo intimi con questi esseri, ma contribuiremo attivamente a curarli e dar loro amore.

L'ultima esperienza in oggetto è anche più criptica: "We want to share the unconditional love of all our 4-legged friends! They provide us with so much happiness and joy and we love sharing them with the world!" (FCAT, airbnb.com 2020).

Il "noi" dell'host riassume la collettività che abita l'intera fattoria, il cui desiderio è condividere l'amore incondizionato dei "nostri amici a quattro zampe". Nell'intera presentazione non si parla mai di equini, e senza conoscere l'offerta è molto probabile che avremmo pensato a cani o gatti: l'identità biologica dell'animale è del tutto neutralizzata a favore della sua capacità di "dare gioia e felicità". Ritroviamo qui condensato l'ultimo tratto che accomuna le tre esperienze, ovvero la "geo-politica" che abbiamo visto alla base della filosofia di Airbnb: ridotti al loro "sentire", gli individui, uomini o animali, sono tutti "buoni", e missione dell'host è quella di integrare la comunità condividendo indifferentemente il proprio essere più intimo con "tutto il mondo".

4.1 Terre di mezzo: il mondo terzo della fattoria

First we will meet online and chat via Zoom. You will come with me while I feed the mischievous sheep in their cozy barn. You will see them up close, hear birdsong, and see the hens pottering about (MGPA, airbnb.com 2020).

To begin, guests will get an introduction to each goat, their rescue story, and background. We will experience their quirks, personalities, and preferences up close and personal! (CTVC, airbnb.com 2020).

Guests will learn about the background story of all the different adorable animals and their unique personalities! (FCAT, airbnb.com 2020)

La connessione via zoom o simili prende in carico la distanza fisica che separa virtualmente un qualunque punto del globo dal luogo singolare che visiteremo, immettendoci “alla soglia” - cancelli, staccionate, piazzali d’ingresso - che lo separa dal territorio in cui si iscrive.

“Sbarcati” ai confini della tenuta, verremo accolti e guidati dall’host, che ci condurrà a conoscere gli animali.

A questa sequenza corrisponde la costruzione della “casa”, ovvero di uno spazio mediano fra i bordi dell’abitazione e i confini della proprietà in cui si consuma l’esistenza dei protagonisti dell’esperienza. È questo spazio ad essere organizzato e polarizzato a partire dal punto di vita dell’animale: spazi per il ricovero notturno, per la nutrizione, per l’igiene sono o concentrati in un interno o diffusi in quello che corrisponde all’orizzonte di vita di questi esseri, polarizzato dal luogo topico in cui alla fine della visita ci troveremo: stalla o maneggio.

La farm di Stirling ci si presenta come quella più lontana dalla “cultura”: la camera mobile dei diversi dispositivi atti alle riprese ci introduce a una brughiera accidentata ed eterogenea, in cui prato, bassa vegetazione e rocce si alternano in dolci dislivelli che le “pecorelle” amano percorrere in lungo e largo. Non di meno, metalli, muratura e mise delle host ci avvertono che non si tratta di mero arcaismo, ma piuttosto di scelte di vita che richiamano la cultura hippie, per cui le caratteristiche del luogo sono elette per il benessere che procurano e quale condizione di una vita “alternativa”: la scelta rurale è dettata da valori estetici e etici non pratici (Figg. 1-4).



Fig. 1 – MGPA, video
introduttivo, fotogramma,
© airbnb.com



Fig. 2 – MGPA, video
introduttivo, fotogramma,
© airbnb.com



Fig. 3 – MGPA, video
introduttivo, fotogramma,
© airbnb.com



Fig. 4 – MGPA, video
introduttivo, fotogramma,
© airbnb.com

La seconda, localizzata fra i monti Catskills, richiama invece una radura pianeggiante, e la strada asfaltata che intravediamo oltre il cancello ci mostra che si tratta di un posto collegato con altri e integrato a un mondo in cui quanto meno ci si sposta su veicoli a motore (Fig. 5). Materiali sintetici e naturali, oggetti destinati alle persone o agli animali convivono secondo una logica del bricolage - per cui la spazzola per pavimenti, in virtù delle sue setole resistenti, si converte nello strumento d’igiene personale della capretta, e le spazzole per capelli da signora sono usate per il pelo delle bestie, su un tronco d’albero adibito a tavolino (Figg. 7-8).

Gli occhiali di Megaan, l’host, e la sua mise casual ma ordinata convocano del resto una competenza intellettuale oltre alla praticità di cui dà mostra durante il video (Fig. 6): l’host è qualcuno che fa e che sa, parte integrante del mondo in cui veniamo introdotti e allo stesso tempo in grado di farne oggetto di conoscenza partecipabile agli altri.



Fig. 5 – CTVC, video
introduttivo, fotogramma,
© airbnb.com



Fig. 6 – CTVC, video
introduttivo, fotogramma,
© airbnb.com



Fig. 7 – CTVC, video
introduttivo, fotogramma,
© airbnb.com



Fig. 8 – CTVC, video
introduttivo, fotogramma,
© airbnb.com

L'ultima fattoria, situata nei dintorni di Phoenix, è conforme alle caratteristiche che assoceremo alla Salt Valley: pianura dal clima desertico, enormi distese aride, quadrati di prato frutto dell'abile sistema di canali, sono restituite dal piazzale su cui siamo accolti e dal resto degli spazi in cui si consuma la vita dell'animale (Figg. 9-12).

Sia la mise dell'host Jessie che la facciata della *farm* dichiarano che nessun conflitto aleggia fra campagna e tecnologia, locale e globale. Il primo, in particolare, esibisce una perfetta integrazione fra le ragioni del luogo e quelle del mondo globalizzato: canotta adidas elasticizzata, bandana, rayban, Jessie ci si presenta secondo i tratti del rider, ovvero di qualcuno capace di domare le distanze e vincere fisicamente sulla natura, indifferentemente in motocicletta, a cavallo o sul dorso di un toro.

Eppure è fermo e pacato, come lo sono i suoi animali. La prestazione fisica prospettata dalla sua mise e dal suo corpo, come quella delle lunghe gambe che contraddistinguono gli equini, è convocata ma inoperosa, e lo stato lasso delle briglie ci mostra come non ci sia alcuna frizione fra il moto o la stasi dell'uomo e quelli delle bestie.

Come avverte nel testo introduttivo dell'offerta e ripete nel video, "I use to be a school teacher", anche lui è un intellettuale e addirittura per professione votato alla produzione e condivisione di conoscenza.



Fig. 9 – FCAT, video introduttivo, fotogramma, © airbnb.com



Fig. 10 – FCAT, video introduttivo, fotogramma, © airbnb.com

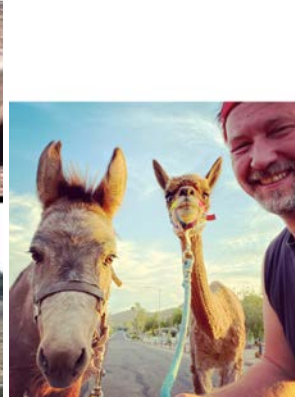


Fig. 11 – FCAT, fotografia illustrativa, © airbnb.com



Fig. 12 – FCAT, fotografia illustrativa, © airbnb.com

Brughiera, radura montana e vallata sono riprodotti in miniatura all'interno delle rispettive fattorie, il cui tratto comune è quello di espellere dal discorso ogni riferimento alla dimensione produttiva: gli spazi dell'animale sono quelli della cura, nutrizione e riposo, e gli host, nelle loro differenze, sono accomunati dal fatto di aver scelto la vita rurale esclusivamente per amore degli animali, per la gioia che ne traggono e per il dovere etico di prendersi cura di loro.

Nel caso delle caprette e degli equini, la qualifica di “trovatello” ci spiega non solo che sono stati sottratti a un destino avverso e affidati alle cure di una “famiglia”, ma che si tratta di animali che non potrebbero cavarsela senza l'uomo e non sarebbero in grado di affrontare una natura indomata. Allo stesso tempo, si tratta, come introdotto in precedenza, di animali, al plurale, le cui caratteristiche dipendono almeno in parte dall'appartenenza a una specie, ed è tale specie ad essere terza, in quanto caratterizzata da comportamenti e attitudini da cui la lotta per la sopravvivenza e la naturale collocazione in seno alla catena animale è del tutto espunta.

L'identità animale che accomuna il discorso espresso dalle tre offerte si produce per “sospensione” delle determinazioni tramite cui il mondo occidentale categorizza il regno animale. Osserva Giuditta Bassano: “Il diritto italiano di oggi sembra considerare gli animali secondo una serie di sei ruoli tematici specifici (...) in base alla vita di: (1) animali domestici; (2) animali impiegati in competizioni tra loro; (3) animali di circhi e zoo; (4) animali cavie; (5) animali mangiati; (6) animali cacciati” (Bassano 2017, p. 328).

Ad eccezione delle cavie e della selvaggina, ognuno dei ruoli tematici tramite cui il diritto italiano pensa il mondo animale è convocato e neutralizzato: l'ingresso della P&M Farm e i suoi ambienti recintati convocano il mondo dell'ippica e del rodeo, quest'ultimo effetto enfatizzato dai bovini anch'essi imbrigliati (Fig. 13); la spettacolarizzazione dell'addestramento degli ovini, che corrono al richiamo delle padrone e sono abituati a interagire con lo schermo, e tanto più il placido e se non imbambolato sguardo dei vari abitanti animali della terza fattoria, in cui lama, bovini, equini e cane mostrano la medesima languida docilità (Fig. 11, Figg. 14-16), richiama a più riprese il mondo del circo e dello zoo, per non parlare della risorsa di sussistenza tradizionalmente investita negli ovini, che danno latte, lana e carne, e delle bestie da traino e da soma, che il diritto italiano non ricopre direttamente ma che sono parte integrante dell'economia rurale tradizionale, qui rappresentati da cavalli e asinelli.

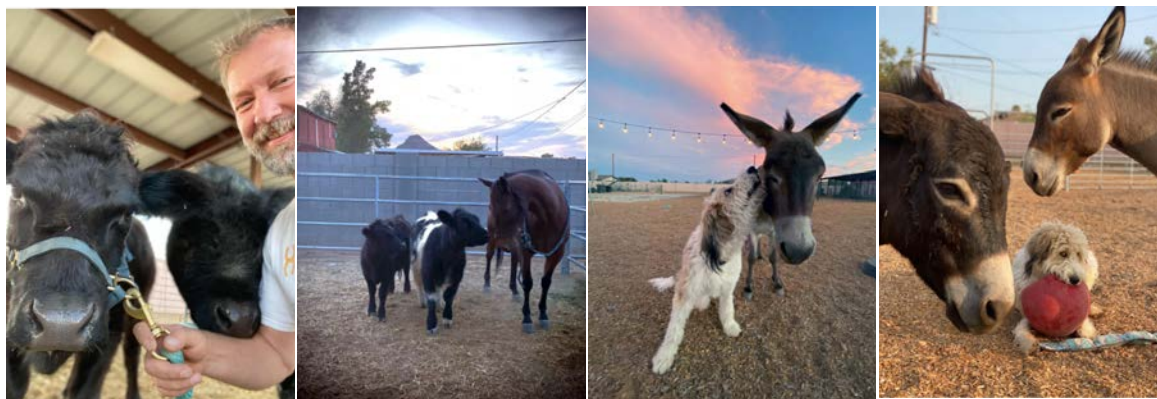


Fig. 13 – FCAT, fotografia Fig. 14 – FCAT, fotografia Fig. 15 – FCAT, fotografia Fig. 16 – FCAT, fotografia illustrativa, © airbnb.com illustrativa, © airbnb.com illustrativa, © airbnb.com illustrativa, © airbnb.com

La competizione fra animali, o fra animale-uomo, è epurata della sua dimensione conflittuale e violenta e riprodotta in versione ludica e innocua: Megan ci inviterà a valutare le performance affettive delle capre e infine a votare la nostra favorita, come in un talent-show in cui però nessuno perde, e Jessie, a dispetto della prestanza suggerita dal suo aspetto, ci avverte che gli unici giochi che faremo saranno innocue interazioni con gli equini, di cui dovremmo indovinare i pensieri o le intenzioni⁵.

Il conflitto è dunque ridotto a una *gamification* dell'esperienza formativa che faremo, e l'unica performance che viene richiesta all'animale è di fatto l'esibizione di sé, della propria unica personalità. Nomignoli, vezzeggiativi e scambi amorosi riportano tutti nell'area del *pet*: come recita la sentenza riportata da Bassano "nei confronti del cane bisogna comportarsi con la stessa attenzione e diligenza che normalmente si usa verso un minore" (ivi), premura al centro delle occupazioni di tutti gli host e in particolare degli ultimi due, la cui missione è prendersi cura di "trovatelli".

Allo stesso tempo, non si tratta di animali domestici, parte integrante della famiglia che come noi può viaggiare, spostarsi, integrarsi agli ambienti interni.

Ognuno dei valori con cui articoliamo il mondo animale è convocato e negato, aleggia nel discorso senza farne parte, lasciando un vuoto tramite cui si costruisce tale "terzità", ovvero una forma di vita che non è più esemplare di una specie biologica o di una mandria di bestiame senza per questo divenire del tutto "persona": sottratta allo stato di natura o di cultura cui la assegna la propria specie biologica, quest'esistenza si svolge tutta in uno "stare" non orientato, in un vagare o sostare a piacimento nel mondo di mezzo in cui è di fatto reclusa e che allo stesso tempo la protegge da ogni pericolo.

Su questa sospensione si innesta la caratterizzazione specifica su cui si impernia l'intera esperienza.

Le pecorelle, ci avverte l'host Beccy, sono naughty, *baaad boys*, hanno *bad manners*⁶, e il video illustrativo dell'esperienza CTVC si apre su una porta spalancata in cui l'host si cimenta in una sorta di gag, sgridando amorevolmente la capra che abbiamo appena saputo chiamarsi Marble, impegnata in un intenso belato: "Hey! You know everybody saw inside in!".

Lochie, Marble, Amos (uno dei cavalli) e gli altri sono esseri liberi, ma *dalle buone maniere*, dalle formalità che irrigidiscono le relazioni e auto-disciplinano il comportamento in base al contesto: come bambini o come i campagnoli visti dai cittadini, gli abitanti della *farm* sono spontanei e franchi, non rispettano l'etichetta sociale e si comportano allo stesso modo a prescindere da chi li guarda.

Attorno a tale forma di vita e al suo luogo proprio si costruisce la "famiglia", imperniata su una "libertà" che è tutta non solo umana ma sociale, e in particolare relativa a una socialità urbana e "upper class".

⁵ Cfr. infra, § 3.2.

⁶ Cfr. infra, § 3.2.

Se da un lato l'animale è antropomorfizzato, dall'altro è l'uomo a essere "animalizzato": il "padrone" si rotola per terra con i suoi animali (Fig. 17), condivide pasti e bevande (Figg. 18-19), mostra di abitare i suoi spazi: come il divano è solitamente al centro del salotto, dove ci accomodiamo per eventualmente accarezzare il cane o gatto di casa, Beccy si accomoda nella panchina situata nella stalla, ed è qui che coccola distrattamente la pecora di turno mentre parla alla camera del dispositivo puntato su di loro (Figg. 20).



Fig. 17 – CTVC, fotografia illustrativa, © airbnb.com Fig. 18 – MGPA, fotografia illustrativa, © airbnb.com Fig. 19 – FCAT, fotografia illustrativa, © airbnb.com Fig. 20 – MGPA, video introduttivo, fotogramma, © airbnb.com

L'identità dell'animale, del luogo e della famiglia si costruisce dunque a partire da una serie di neutralizzazioni - della dimensione strettamente biologica dell'animale, della dimensione economica e produttiva della fattoria, del conflitto fra animali e fra animale e uomo - sulle quali si innesta l'opposizione fra formalità urbana e spontaneità rupestre, polo in cui host e animali assumono il ruolo di "genitori" e "figli".

Ovini, equini e bovini sono investiti di una spontaneità che di bestiale non ha più niente, ma esprime invece una virtuosa regressione alla socialità non mediata da etichette, "franca" e diretta, secondo un processo di *cartoonization* molto simile a quello magistralmente descritto da Francesco Mangiapane a proposito di Peppa Pig⁷: come il papà e la mamma della celebre famiglia suina, gli host regolamentano l'irruenza dei "piccoli", inquadrandone le pratiche entro precise norme e pratiche igieniche su cui le immagini si soffermano con insistenza, ridono delle loro contravvenzioni alla norma, imparano da loro a far economia a propria volta di inutili formalità e "tornare bambini".

Il valore in gioco, in definitiva, è la capacità di essere se stessi, una competenza esistenziale in cui l'"essere" è definito da valori unicamente euforici: come nei mondi utopici dei cartoon, sofferenza, violenza e mera sussistenza sono del tutto espunti dal discorso, e restituiti in forma innocua e ludica, come gioco o schermaglia amorosa fra genitori e figli o fra amanti. L'illustrazione delle mansioni

⁷ "[I] personaggi della serie non sono semplicemente il risultato di una sintesi pacifica fra umani e suini ma, al contrario, si ritrovano a incarnare un vero e proprio terreno di scontro fra due identità per certi versi inconciliabili. Essi sperimentano la complessa condizione di essere umani di fronte all'emersione del proprio versante più profondo e selvaggio, suggerendo velatamente che tutti gli uomini possano vantaggiosamente sperimentare una condizione di questo genere a patto di rimuovere gli ostacoli di natura culturale che impediscono il riconoscimento di sé in una più generale appartenenza animale. Il secondo passo, dopo aver accettato questa emersione, è inscrivere all'interno del corpo sociale il che significa, essenzialmente regolamentarla. (...). L'invito è a farlo dismettendo comportamenti inutilmente censori in nome di una sdrammatizzazione (la risata finale) fondamentale: i genitori piuttosto che far la voce grossa rispetto alle infrazioni dei loro bimbi, preferiscono correggerli amorevolmente e soprattutto sanno ridere di se stessi e delle proprie debolezze, consapevoli che ogni aspirazione di cittadinanza deve fare i conti con una tendenza al disordine sicuramente suina ma, chiaramente, fuor di metafora, fin troppo umana, da guardare con la giusta dose di complicità". (Mangiapane 2020, pp. 40-41).

pratiche in cui si cimenta l'host è sempre sovra-determinata dallo scambio affettivo, oppure questo è l'unico oggetto dell'immagine, fra host e animale o fra gli animali fra loro (Figg. 21-24): il "collante" della farm, ciò che caratterizza i singoli e ne fa una famiglia, è l'amore, sia quello universale espresso in forma di pace dalle "pecorelle assonnate" o l'esplicito bisogno di dare e ricevere coccole che, a detta degli host, definisce capre, asini e cavalli.



Fig. 21 – CTVC, fotografia illustrativa, © airbnb.com Fig. 22 – CTVC, fotografia illustrativa, © airbnb.com Fig. 23 – FCAT, fotografia illustrativa, © airbnb.com Fig. 24 – FCAT, fotografia illustrativa, © airbnb.com

4.2 L'animale docile che io sono: risate fra amici e unione di anime

I will tell you some sheep stories, and you can ask me questions. Please use the chat sidebar to engage with fellow guests or for team-bonding. These baaaad boys have appalling table manners, so you might like to join them with your own snacks. (MGPA, airbnb.com 2020).

Be prepared for lots of goofy fun facts and jokes about goats - we are full of them! We'll learn all about goats during a fun-filled game while we visit with each goat. Which one has a special talent? Who screams the loudest? You'll find out! (CTVC, airbnb.com 2020).

You will also learn some of the interesting facts about miniature horses and donkeys, their required care, as well as playing some trivia throughout the hour, learning some fun facts as we go! (I used to be a school teacher, still love to teach as well as learn! ;-) (FCAT, airbnb.com 2020).

Come abbiamo visto nel paragrafo precedente, l'animale che andiamo a conoscere è di una specie terza, irriducibile alle categorie con le quali mappiamo e valorizziamo, non certo senza conflitti, il mondo animale: un animale "anima", soggetto di uno "stare", un vagare fine a se stesso nella natura addomesticata della farm, valorizzato in virtù di ciò che prova e sente e soprattutto del fatto che tale sentire è a nudo e senza filtri: è quest'essere spontaneo, ma mai aggressivo, indomito e tanto meno pericoloso, cui noi siamo progressivamente socializzati e infine invitati a identificarci.

Tale processo di progressivo avvicinamento cognitivo e affettivo si costruisce su due binari: da un lato l'animale è individualizzato tramite l'interazione ludico-affettiva, i nomi e i vezzeggiativi con cui viene chiamato e tramite il racconto della sua biografia, in cui si cimenta l'host mentre ci porta, grazie alla camera mobile, a conoscere lui e tramite lui il suo ambiente.

L'illustrazione delle vite, delle personalità e delle storie delle capre concorre a costruire il luogo dal punto di vista dell'animale - le sue bacche preferite, le sue reazioni ai rumori o ai gesti degli altri abitanti, al clima, alla luce, al vento - e ci socializza a un linguaggio, ci pone in grado di riconoscere in determinati versi, movimenti, posizioni del suo corpo un significato.



Dall'altro, l'individuo sensibile che stiamo imparando a conoscere è allo stesso tempo *oggetto*, di conoscenza e di conversazione, l'interesse comune attorno a cui gli ospiti socializzano fra loro e grazie a cui spezzano il ghiaccio e diventano un gruppo. I partecipanti sono invitati ad ascoltare e raccontare a loro volta *fun fact*, aneddoti divertenti, fondamentali perché fanno ridere.

La "risata" marca la trasformazione cognitiva e estetica fra il mondo degli sconosciuti e quello degli amici, complici della comune regressione "animale", perdita di controllo dei muscoli e del corpo, scosso da sussulti scomposti, e del linguaggio, ridotto a versi o suoni. Scoppiando a ridere iniziamo ad avvicinarci a quella forma di spontaneità di cui il protagonista dell'esperienza è portatore. Ridere insieme accorcia le distanze questa volta sociali: se finora siamo stati introdotti al luogo e ai suoi abitanti, questo è il momento di costruzione di uno spazio sociale sempre più coeso, funzionale a introdurre l'ultima e principale sequenza, le coccole.

After they have eaten, these lovelies come right up to the camera for snuggles. It is very calming to become part of the flock and to look into the half-closed eyes of a contented sheep. We'll take a cue from these cuddly creatures, learning some therapeutic breathing exercises to relax and virtually escape to the calm of our farm. My yoga instructor daughter Rivkah will then lead a 10-15 minute mindful meditation with the sounds of nature to soothe you. We'll teach you some de-stress techniques to use in your daily life. Then we'll tiptoe away before lamb Fergus starts shouting for more cuddles. (MGPA, [airbnb.com](https://www.airbnb.com) 2020)

Finally, we'll settle down for lots of affection. Our goats LOVE getting scratches/relaxing & you get to vote for your favorite! We are excited to share this time with you & introduce you to all of our very special rescue goats! (CTVC, [airbnb.com](https://www.airbnb.com) 2020)

Discussing the benefits of equine (horse/donkey) therapy will also be a topic of our experience, while sharing some stories of how our therapy program (Happy Hooves) benefits others in the community. (FCAT, [airbnb.com](https://www.airbnb.com) 2020)

Pecore, capre e cavalli mostrano di essere perfettamente socializzati alla tecnologia e ammaestrati a recarsi fisicamente verso la camera e schiacciare letteralmente il muso contro il dispositivo di turno, così come gli ospiti restituiti dai video introduttivo delle offerte si avvicinano allo schermo come quando si interagisce con i bambini piccoli in video chiamata, mandano bacini, si cimentano nei più originali esercizi di pet language.

Nel caso della prima esperienza, che porta alle estreme conseguenze la medesima sintassi, questo momento meramente fatico è quello in cui diventiamo pecora per di più assonnata, in stato di dormiveglia e dunque dalla sensibilità irriflessa ai limiti della perdita di coscienza: ci conformiamo ai micro-movimenti delle sue palpebre, al ritmo del suo respiro, ci calmiamo grazie alla sua calma. Stato che poi viene preso in carico dalla lezione di yoga, che prolunga la ritrovata conciliazione interiore prodotta dalle "coccole".

Fine ultimo dell'esperienza è dunque il ritorno agli esseri "fondamentalmente buoni", come recita Airbnb, che in fondo siamo, la regressione virtuosa a un livello dell'esistenza in cui l'unico bisogno è affettivo e relazionale, in un'integrazione a catena degli animali fra loro e con gli host, fra i partecipanti, fra singolo guest e animale.

A livello narrativo, come abbiamo visto, l'host ha la funzione di mediatore fra noi e un oggetto di conoscenza e fra noi e il soggetto di un incontro, di avvicinarci all'animale e di farci avvicinare fra noi. A livello discorsivo, l'operazione è presa in carico dal gioco di punti di vista che lo stesso costruisce per noi.

L'alternanza di ripresa frontale e profilo ci coinvolge in un dialogo e ci mostra una storia, facendo dell'host il perno fra il *qui* del nostro corpo fisico e il *qui* della fattoria, in contatto con noi e allo stesso tempo parte integrante del mondo a cui tramite di lui abbiamo accesso.

Sul primo fronte, le scelte-video collocano l'host fra il reporter di viaggio, l'intrattenitore e il presentatore di reality-show, tratto particolarmente marcato in Jessie, che con piglio da anchorman ci

invita a seguirlo all'interno della farm: "Hello everybody, my name is Jessie Packark, and I'll be your host today at P&M Farm. Let's go meet Amos, come on."

Il ripetuto invito, nei testi di presentazione, a utilizzare la chat per interagire con l'host e con gli altri partecipanti è sottolineato nei video introduttivi, che iscrivono tale rapporto nell'immagine (Figg. 25-28).



Fig. 25 – CTVC, video illustrativo, fotogramma, © airbnb.com



Fig. 26 – CTVC, video illustrativo, fotogramma, © airbnb.com



Fig. 27 – FCAT, video illustrativo, fotogramma, © airbnb.com



Fig. 28 – MGPA, video introduttivo, fotogramma, © airbnb.com

Come abbiamo visto nel paragrafo precedente, campi medi e lunghi e mezzi piani ci aiutano a costruire figurativamente il "mondo di mezzo" - fra natura e cultura, libertà e coercizione, umanità e animalità - che è propriamente la "casa" dell'animale, laddove le immagini rafforzano la tensione fra "mandria" e "individuo", bestiame e pet, che intesse l'intero discorso.

Sin da subito, l'illustrazione dello spazio è inframmezzata dall'io-tu fra animale e host, che ci situa di fronte al protagonista dell'esperienza a distanza sempre più prossima, fino al momento clou delle coccole, in cui la tensione dialettica fra *storia* e *discorso* trova infine sintesi nel primissimo piano, in cui l'oggetto della visione è ormai irricognoscibile e l'unico valore in gioco è il contatto fisico simulato via schermo (Figg. 29-32).



Fig. 29 - MGPA, video introduttivo, fotogramma, © airbnb.com



Fig. 30 - MGPA, video introduttivo, fotogramma, © airbnb.com



Fig. 31 - MGPA, video introduttivo, fotogramma, © airbnb.com

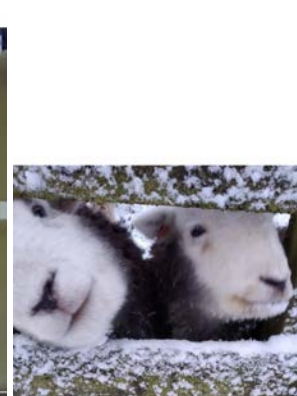


Fig. 32 - MGPA, foto illustrativa, © airbnb.com

5. Rimediazioni: un'autenticità riflessiva

Fra i numerosi ambiti di riflessione aperti dal fortunato neologismo di *remediation* (Bolter e Grusin 1999) si annovera una rinnovata attenzione dei media studies sui dispositivi della visione, e in particolare sulla pregnanza teoretica del modello della finestra sul mondo alla base della teoria prospettica albertiana. Come già osservato da Hubert Damisch (1987), la prospettiva, tecnica ormai marginale all'interno della ricerca estetica delle arti visive, conserva non di meno un'□intensa pregnanza teoretica all'□interno della cultura occidentale contemporanea, quale modello conoscitivo che lega lo statuto oggettivo della rappresentazione a una posizione soggettiva di dominio e appropriazione del visibile. La vera posta in gioco nelle dinamiche di remediation descritte da Bolter e Grusin di fatto non è esattamente il reale, ma il punto di vista rispetto al reale che il medium è in grado di costruire per il destinatario del proprio discorso⁸: l'ibridazione di opposti effetti di cancellazione e ostentazione del dispositivo di interfacciamento (come nel caso, rispettivamente, della realtà virtuale immersiva e della diffusione del windowed style caratteristico degli schermi interattivi) dipende secondo i due autori da una tensione più generale dei nuovi media a saturare il conoscibile e l'□esperibile. Le tecnologie digitali avrebbero da questo punto di vista accelerato esponenzialmente il plesso fondante della rappresentazione occidentale moderna, la cui ambizione oggettivante implica costitutivamente un ripiegamento riflessivo dell'□immagine su se stessa e sul proprio funzionamento.

Da questo punto di vista, un primo discrimine fra le numerose ed eterogenee forme di rimediazione descritte dai due autori risiede nel ruolo e nelle funzioni che i singoli testi assegnano allo sguardo: come efficacemente messo in luce da Pietro Montani (2010), se da un lato la tendenza all'integrazione mediale rischia di esaurire il potere conoscitivo dell'immagine, le arti hanno spesso raccolto il potenziale critico della comparazione di formati, tipologie discorsive e strategie di rappresentazione elaborati da altri media, intensificando il tratto di opacità al fine di coinvolgere lo spettatore in un lavoro attivo di perlustrazione e rfigurazione del tesaurus di immagini stratificate nell'□archivio della cultura.

Se non possiamo certo assegnare agli oggetti che abbiamo analizzato una qualche velleità artistica (anche se bisogna riconoscerne l'intenso lavoro di bricolage) e tanto meno critica, laddove enfatizzano al contrario il valore dell'immediatezza e visibilità, si tratta di immagini loro malgrado dialettiche, tramite cui leggere la densità della costruzione discorsiva che li sottende e i poli delle contraddizioni che sembrano conciliare miticamente.

In primo luogo, proprio come descritto dai sociologi statunitensi, più il nostro ibrido mediale ricerca l'immediatezza più produce opacità, mostrandoci continuamente, insieme ai contenuti dell'immagine, il modo in cui questa viene costruita: Megan ci mostra che il PC o tablet è solo un occhio puntato su ciò che sta facendo, esibendosi in una performance di cui è attore e testimone insieme e che spesso, a rimarcare l'autenticazione, è messa a repentaglio dall'irruenza delle lovely goats. Questo spettacolo, nondimeno, attesta insindacabilmente di un secondo dispositivo, invisibile all'occhio, che fa dello stesso Mac puntato sull'offerta di cibo un oggetto di rappresentazione (Fig. 33). Allo stesso modo, non solo gli host mostrano numerosi selfie con l'animale (Fig. 19, Fig. 35) ma anche l'azione di farli e in generale il modo in cui vengono costruite le riprese (Fig. 34, Fig. 36).

⁸ Sulla scia degli studi di Marshall McLuhan, Bolter e Grusin leggono la diffusa tendenza all'integrazione tecnologica e all'incorporazione, da parte dei nuovi media, di materiali e formati prodotti da media precedenti quale tratto costitutivo dell'attuale ecologia mediatica, effetto di una dinamica di portata molto generale di competizione in nome del reale che impone la doppia logica dell'*immediacy* (trasparenza, dissimulazione della mediazione) e *hypermediacy* (opacità, ostentazione delle sue marche). Cfr. Bolter, Grusin 1999, pp. 43-116 trad. it.



Fig. 33 – CTVC, video introduttivo, fotogramma, © airbnb.com



Fig. 34 – CTVC, video introduttivo, fotogramma, © airbnb.com



Fig. 35 – FCAT, video introduttivo, fotogramma, © airbnb.com



Fig. 36 – FCAT, foto illustrativa, © airbnb.com

La *cartoonization* che abbiamo visto all'opera a livello narrativo è tanto più evidente nella costruzione dell'immagine. La capra dalla testa gigante e le gambine esili (Fig. 37) è una forma di rappresentazione elaborata dai cartoni animati piuttosto che dalla documentazione della vita ovina, così come le prospettive che allungano gli occhi e i musci, del tutto sproporzionati rispetto al viso e al resto del corpo (Fig. 38), sono strategie di individualizzazione e antropomorfizzazione dell'animale modellate in seno ai manga, i film d'animazione e in seguito i videogiochi e il cinema 3D, che con le immagini oggetto del nostro studio condivide la costruzione di un punto di vista immersivo, situato percettivamente all'interno del mondo rappresentato.



Fig. 37 – CTVC, fotografia illustrativa, © airbnb.com



Fig. 38 – CTVC, video introduttivo, fotogramma, © airbnb.com



Fig. 39 – FCAT, fotografia illustrativa, © airbnb.com

La stessa esperienza di progressiva dissoluzione delle soglie fra noi e loro è funzione del dispositivo: se possiamo mangiare insieme all'animale è perché lo schermo ci situa allo stesso livello e in ideale continuità con lo spazio della stalla, costruendo una tavolata comune che sarebbe ben più complicata e probabilmente meno rilassante se ci trovassimo fisicamente insieme a loro senza avere una pregressa esperienza di tal tipo, per non parlare di baci e strofinii muso contro muso. L'uso ai limiti dello spregiudicato della soggettiva fatto da Jessie, deputato a connetterci con esseri che per indole e dimensione sono ancora più lontani dal nostro mondo, fa sì che ci troviamo a testa in giù sotto di lui e i

suoi amici a quattro zampe (Fig. 39), laddove difficilmente troveremmo rassicurante ed euforico trovarci distesi sotto animali che per quanto docili sono suscettibili quanto meno di scalfare, foss'anche senza intenzione d'offesa.

La ritrattistica, infine, dischiude i poli della neutralizzazione che abbiamo affrontato nel paragrafo 4. In primo luogo, essa è funzione dell'antropomorfizzazione dell'animale: il trattamento marcatamente estetizzato dell'immagine che ricorre nelle fotografie illustrative delle tre offerte implica che l'oggetto del ritratto sia "in posa", prerogativa degli esseri riflessivi, e soprattutto è lo strumento tramite cui l'animale viene immobilizzato, effetto particolarmente utile nel caso di equini e bovini, che per stazza e costumi meno si prestano alla stasi a comando. Allo stesso tempo, la pecorella ritratta come una bimba (Fig. 40) o colta mentre si rivolge alla camera (Fig. 41), nella cui linea del muso giureremmo di riconoscere un sorriso, ostenta allo stesso tempo il marchio auricolare applicato all'orecchio, che invece parla di anagrafe ovina, esemplare di una serie e numero fra i numeri, in tal senso molto vicino al capo di bestiame.



Fig. 40 – MGPA, fotografia illustrativa, © airbnb.com

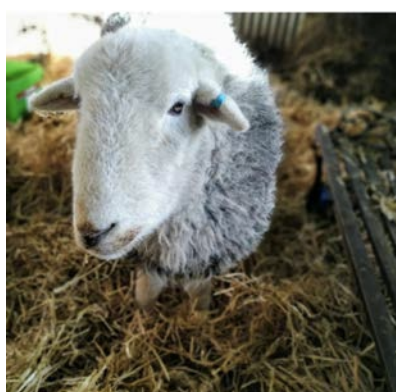


Fig. 41 – MGPA, fotografia illustrativa, © airbnb.com

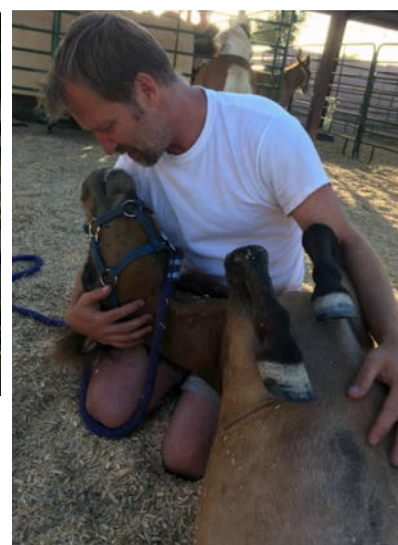


Fig. 35 – FCAT, fotografia illustrativa, © airbnb.com

Da questo punto di vista, l'immagine forse più emblematica è quella offerta da Jessie, impegnato a coccolare Amos (Fig. 35). Briglie e zoccoli ferrati parlano di un animale addomesticato non senza violenza, dolore, o quanto meno assoggettamento a pratiche "contro-natura", che lo riporta fra gli equini atti a essere cavalcati a piacimento dall'uomo. La funzione di venire cavalcato o forzato al movimento è però negata dal letterale rovesciamento dell'animale: laddove come si sa i cavalli riposano e perfino dormono in piedi e l'incidente più temibile che può loro accadere è proprio trovarsi a pancia in giù, Amos offre la pancia alle carezze, le gambe agitate in aria come zampette, inerme e in totale balia di un padrone il cui dominio è però meramente affettivo, ridotto ad abbraccio protettivo e azione di vezzeggiamento tipica dell'interazione giocosa con un gatto, un bimbo o un amante.

6. No space, no place: ideologie della Rete e logica delle piattaforme

Le contraddizioni fondanti sia del cosiddetto "turismo autentico" sia delle "kumbaya platforms" di cui Airbnb è un esempio magistrale sono state abbondantemente messe a nudo e sono oggetto costante di studi critici in seno ai più diversi ambiti disciplinari, e una ricognizione esaustiva della ricerca sul tema esula dall'oggetto del nostro studio come dalle nostre competenze⁹. L'obiettivo perseguito dai paragrafi

⁹ In ambito semiotico, il discorso turistico è da tempo oggetto di lettura e analisi critica. Un'ampia gamma delle prospettive di studio da cui è avvicinato è offerta in Pezzini, Virgolin (2020); l'intreccio di turistificazione e

che precedono è ben più modesto e circoscritto, mirante a mobilitare gli strumenti di lettura e analisi offerti dalla semiotica per mostrare come oggetti così specifici e ai limiti dell'idiosincratico mettano di fatto a nudo la logica intrinseca della "global diverse community" alla base della mission Airbnb. Come abbiamo visto in precedenza, lungi da presentarsi come mero strumento di mediazione fra domanda e offerta, la piattaforma pretende di definire l'appartenenza a una comunità, in un distopico *detournement* dell'ideale stesso della polis secondo Hannah Arendt, fondata "sul dato di fatto della pluralità degli uomini" (Arendt 1958). La politica, afferma in più occasioni la filosofa, deve organizzare e regolamentare l'essere-insieme di diversi, e la libertà e la spontaneità dei diversi individui sono presupposti necessari perché si formi *tra gli uomini*, a prescindere da determinazioni di sangue, di classe, di religione o genere, uno *spazio* in cui ognuno è libero. Un simile credo etico sembra fondare la "global diverse community", laddove ogni luogo e ogni soggetto valgono quanto gli altri in virtù della propria unicità e nutrono una vita in comune su scala mondiale tramite la propria ineguagliabile soggettività. La differenza è che tale comunità è priva di corpo, e dunque di spazio e di luogo. L'esperienza digitale con animale, da questo punto di vista, enfatizza un'ideologia dell'esistenza *in assenza di corpo*, e non certo perché il nostro corpo fisico è immobilizzato sul divano o poltrona: durante l'incontro chiacchieriamo, alziamo le mani, ci avviciniamo allo schermo, cambiamo progressivamente registro fino a mandare baci: quel corpo non è meno corpo di quello coinvolto nelle azioni di cura della terra e dei suoi abitanti, nonostante l'attività fisica in senso stretto sia del tutto neutralizzata.

La comunità riflessa dall'esperienza con animale è in assenza di corpo perché in assenza di densità: la dimensione storica e materiale dell'esistenza, e la rete di conflitti e rapporti di forza entro cui questa si dispiega, è neutralizzata a favore del "mondo interiore" di ognuno, il mondo intensivo delle sensazioni, emozioni, passioni, che come la rete non conosce limiti né distanze. Ai poli opposti del "diverso" per Arendt, che esiste e si trasforma insieme agli altri in virtù dell'"in-tra [che] mette in relazione e separa gli uomini nello stesso tempo" (Arendt 1958), l'individuo-unità della comunità globale è un'interiorità senza confini, connesso alle altre interiorità senza alcuna mediazione: la diversità non è il punto di partenza per la costruzione di una vita in comune ma una qualità di soggetto trasmissibile senza ulteriori mediazioni a tutti gli altri, e l'interazione si riduce a fusione, a un contatto senza distanza da cui la resistenza della "materia del mondo" è, da tutti i punti di vista, espunta. Il mondo di Airbnb si presenta dunque come un unico dentro senza un fuori, un basso privo di un alto, che spiana ogni asimmetria e fa economia, fondamentalmente, dell'altro, riassorbito all'interno di una collettività in cui la sua stessa alterità può essere condivisa e fatta esperire a tutti, che espelle dal visibile e dall'enunciabile tutto ciò che contraddistingue lo spazio "dal quale siamo chiamati fuori da noi stessi" e "nel quale si svolge concretamente l'erosione della nostra vita, del nostro tempo e della nostra storia" (Foucault 1984, p. 22 trad. it.).

Come osserva poeticamente Tuan:

The ideas "space" and "place" require each other for definition. From the security and stability of place we are aware of the openness, freedom, and threat of space, and vice cress. Furthermore, if we think of space as that which allows movement, then place is pause; each pause in movement makes it possible for location to be transformed into place (Tuan 1977, p. 7).

Nel mondo in cui siamo accolti peraltro calorosamente da Beccy, Megan e Jessie, non c'è alcuna distanza, fisica o culturale, da percorrere o sormontare, o perlomeno nessuna che non possa essere spianata nel giro massimo di un'ora e ovunque ci troviamo, secondo un'aporia che riflette quella che secondo Farinelli (2009) ha aperto l'avvento della Rete in seno al modo di pensare il mondo ereditato dalla modernità. Come osserva il geografo, gli scambi delle merci più preziose del mondo occidentale,

gentrificazione è oggetto del lavoro di Pezzini (2016); la natura di "prodotto immateriale" dell'offerta turistica è ben messa in luce da Virgolin (2020), che a partire dai classici Floch (1990) e Marrone (2007) procede a un'efficace disamina delle omologie fra discorso turistico e discorso pubblicitario. In seno alla letteratura geografica ci limitiamo a segnalare il lavoro del già citato Agnew (1987) e di Harvey (2001), che riflette appunto su quanto la singolarità locale e il valore aggiunto del patrimonio immateriale siano funzionali alla "rendita di monopolio".



denaro e informazioni, avvengono su un piano della realtà pressoché indifferente all'estensione spaziale e la sequenzialità temporale: la globalizzazione impone di gestire cognitivamente e pragmaticamente un genere di totalità – la sfera – irriducibile alla presa sinottica dello sguardo prospettico. In continuità con le riflessioni della teoria e semiotica dell'arte (Damisch 1987; Calabrese 2012), il filosofo riconosce alla “pretesa, che fu allora della pittura, di produrre un nuovo tipo di verità” (Damisch 1987) il portato di modello fondante dell'episteme moderna, uno dei dispositivi principali che ha guidato la storia delle scienze nell'oggettivazione del mondo. Da questo punto di vista, le innumerevoli “mappe della rete” non sono altro che metafore poco efficaci, nella misura in cui mancano i tratti costitutivi della geografia: i concetti di distanza (fra porzioni di superficie terrestre in rapporto di reciproca esclusione) e durata (dei percorsi di congiunzione fra di essi) fondano il dispositivo concettuale di traduzione del mondo in immagine di mondo e viceversa, il principio attraverso cui la carta dischiude sapere su zone inaccessibili all'esperienza diretta e supporta progetti d'azione e trasformazione delle stesse.

Rispetto alla Rete noi non siamo in grado di conquistare un punto di vista sinottico e asituato che ci consenta di farne un oggetto integrale di conoscenza, e di fatto, per quanto la rivoluzione digitale sia ormai tutt'altro che recente, noi non ne sappiamo quasi niente, come non ne sa quasi niente nessuno, nemmeno il più avvertito dei programmatori o dirigenti ICT.

Laddove la logica delle piattaforme è oggetto costante di ricerca della sociologia e antropologia dei media e dei recenti Internet Studies, un contributo semiotico alla sua conoscenza può essere l'osservazione e analisi del loro *visibile*, non di ciò che occultano ma di ciò che dicono, mostrano e persino ostentano, laddove, come ogni discorso, per quanto pervasivo e escludente di tutto ciò che non rientra nella propria “bolla”, non può che parlare di sé e del proprio funzionamento.



Bibliografia

- Agnew, J., 1987, *The United States in the World Economy*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Arendt, H., 1958, *The Human Condition*, Chicago, University of Chicago Press; trad. it. *Vita attiva. La condizione umana*, Milano, Bompiani, 2017.
- Bassano, G., 2017, “Attenti al cane. Dalla bestia da soma alla personalità giuridica”, in Marrone 2017, a cura, pp. 327-340.
- Bolter, J.D., Grusin, R., 2000, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge / London, Mit Press; trad. it. *Remediation*, Milano, Guerrini e Associati, 2002.
- Calabrese, O., 2012, *La macchina della pittura*, Firenze-Lucca, La Casa Usher.
- Cresswell, T., 2004, *Place: A short Introduction*, Malden/Oxford/Victoria, Blackweel Publishing.
- Damisch, H., 1987, *L'origine de la perspective*, Paris, Flammarion; trad. it. *L'origine della prospettiva*, Napoli, Guida, 1992.
- Farinelli, F., 2003, *Geografia*, Torino, Einaudi.
- Farinelli, F., 2009, *La crisi della ragione cartografica*, Torino, Einaudi.
- Floch, J.-M., 1990, *Sémiotique, marketing et communication. Sous les signes, les stratégies*, Parigi, PUF; trad. it. *Semiotica, marketing e comunicazione. Dietro i segni, le strategie*, Milano, Franco Angeli, 1992.
- Foucault, M., 1984, “Des espaces autres”, in *Architecture, Mowement, Continuité*, n. 5, ottobre 1984, pp. 46-49; trad. it. *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*, Milano, Mimesis, 2001.
- Greimas, A. J., 1976, *Sémiotique et sciences sociales*, Paris, Seuil; trad. it. *Semiotica e scienze sociali*, Torino, Centro Scientifico Editore, 1991.
- Harvey, D., 2001, *Spaces of Capital: Towards a Critical Geography*, New York, Routledge; trad. it. parz. *Geografia del dominio. Capitalismo e produzione di spazio*, Verona, Ombre corte, 2018.
- Mangiapane, F., 2020, *Cuccioli. Critica dei cartoni animati*, Milano, Meltemi.
- Marrone, G., 2007, *Il discorso di marca. Modelli semiotici per il branding*, Roma- Bari, Laterza.
- Marrone, G., a cura, 2017, *Zoosemiotica 2.0. Forme e politiche dell'animalità*, Palermo, Edizioni Museo Pasqualino.
- Montani, P., 2010, *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Roma-Bari, Laterza.
- Pezzini, I., a cura, *Roma in divenire tra identità e conflitti*, Roma, Edizioni Nuova Cultura, 2016.
- Pezzini, I., Virgolin, L., a cura, 2020, *Usi e piaceri del turismo. Percorsi semiotici*, Roma, Aracne.
- Tuan, Y.-F., 1977, *Space and Place: The Perspective of Experience*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Virgolin, L., 2020, “Discorso pubblicitario e discorso turistico: modelli di strategie enunciative a confronto”, in *Filosofi(e)Semiotiche*, vol. 7, n. 1, pp. 200-207.

Sitografia

- airbnb.com, “our community”, ultimo accesso 25 gennaio 2021.
- “Capre trovate in video-conferenza”, airbnb esperienze online, https://www.airbnb.it/experiences/1655931?currentTab=experience_tab&federatedSearchId=df0e5b66-5cc7-44a1-88fa-7d90b47075ba&searchId=§ionId=4dbd3f94-872c-4ab1-8950-7748453e7510&source=p2, ultimo accesso 20 dicembre 2020.
- “Dedicati all'amore incondizionato degli animali. In fattoria con cavalli e asinelli trovatelli”, airbnb esperienze online, https://www.airbnb.it/experiences/1671897?currentTab=experience_tab&federatedSearchId=df0e5b66-5cc7-44a1-88fa-7d90b47075ba&searchId=§ionId=4dbd3f94-872c-4ab1-8950-7748453e7510&source=p2, ultimo accesso 15 gennaio 2021.
- “Meditazione guidata con la pecora assonnata”, airbnb esperienze online, https://www.airbnb.it/experiences/1321334?currentTab=experience_tab&federatedSearchId=df0e5b66-5cc7-44a1-88fa-7d90b47075ba&searchId=§ionId=4dbd3f94-872c-4ab1-8950-7748453e7510&source=p2, ultimo accesso 20 dicembre 2020.